مسابقة حروف

(تعليمات)

- لتحويل الخلية في لوحة المسابقة إلى خلية حمراء اضغط على زر **F1** .
- لتحويل الخلية في لوحة المسابقة إلى خلية خضراء اضغط على زر **F2** .
- لإعلان فوز الفريق الأخضر اضغط على زر **F3** .
- لإعلان فوز الفريق الأحمر اضغط على زر **F4** .
- للبدء في حساب الـ (خمس ثوان) اضغط على زر **F5** ولإيقافه اضغط على الزر نفسه .
- للبدء في حساب الوقت الكلي اضغط على زر **F6** ولإيقافه اضغط على الزر نفسه .
- لاستعادة الخلية المحددة إلى وضعها السابق قبل التلوين اضغط على زر **F7** .
- الأرقام في لوحة المسابقة تتحول إلى حروف بالضغط عليها .

(آلية المسابقة)

١) يتم تحديد كل من الفريق الأحمر والأخضر أولاً في بداية كل مسابقة بالقرعة .

٢) تبدأ الجولة باختيار حرف عشوائي من لوحة المسابقة بواسطة الحاسب الآلي .

٣) يسأل مقدم المسابقة سؤالاً تبدأ إجابته بالحرف المختار .

٤) الفريق الذي يسبق الآخر في إجابة السؤال يحوز على ذلك الحرف وله الحق في اختيار الحرف التالي من لوحة المسابقة .

٥) تستمر الجولة إلى أن يسبق أحد الفريقين الآخر في إنشاء خطٍّ متصل بين طرفين مُتقابلَين من أطراف لوحة المسابقة وهو الفريق الفائز في الجولة .

- ♦ توضيح : على الفريق الأحمر أن يكمل خطاً متصلاً بين طرفي اللوحة الأيمن والأيسر ، أما الفريق الأخضر فعليه أن يكمل خطاً متصلاً بين طرفي اللوحة العلوي والسفلي .

(قوانين المسابقة)

١- الوقت المخصص للإجابة على السؤال هو (نصف دقيقة) .

٢- يُبدأ في حساب الوقت المخصّص بعد الانتهاء من قراءة السؤال كاملاً .

٣- لا يحق لأي فريق الإجابة على السؤال إلا بعد الضغط على زر الجرس .

- ♦ يحق لأي فريق قرع الجرس قبل الانتهاء من قراءة السؤال كاملاً مع ملاحظة الفقرتَيْن التاليتَيْن .
- ♦ في حال قرع الجرس قبل طرح السؤال كاملاً ، سيتوقف مقدّم الأسئلة من قراءة السؤال .
- ♦ على من يضغط الجرس ذكر الإجابة في فترة أقصاها (خمس ثوان) وإلا سيحول السّؤال للفريق المنافس وفي هذه الحالة يُكمل مقدم الأسئلة قراءة السؤال كاملاً إن لم يكن أكمله قبل ذلك .
- ♦ الفريق الذي يضغط الجرس قبل نهاية الوقت بأقل من خمس ثوانٍ عليه ذكر الإجابة مباشرةً ولا يحق بعدها تحويل السؤال للفريق المنافس .